TransBot™

SEGA

A MESSAGE TO THE PLAYER

Aftar the Nuclear war in tha solar yeer 2XXX—, having survived by esceping into a nuclear shalter, we are now starting to reconstruct the Earth. However, we have come upon e terrible monstar, a ramnant of the now defunct highly cultivated sociaty that once axisted, en Artificial Intelligence computar whosa code nama is DALUAS. A dictatoriel empire to be created by DALUAS in neering its completion. Part of the ground surface has alraady been turned into a mechanized city that is controllad by DALUAS. Becoming a huga fortress, DALUAS itsalf still continuas to increase underground. On the ground, tha sacurity guards who are DALUAS' menials, as well es different kinds of living craaturas ara avarywhara, and it is just a metter of time before DALUAS' embition to "control tha antira Earth" materializes. The Earth must be savad by all means. At last, the CA-214 weapon that eneblas you to bettle egeinst DALUAS hes been developed.

EINE BOTSCHAFT AN DEN SPIELER

Nach dem Atomkrieg im sonnanjahr 2XXX---, wir übarlebtan durch die Flucht an ainan strahlengeschützten Orthaban wir jetzt engefangen, die Erde wieder aufzubauen. Wir sind jadoch auf ein schrecklichas Monstrum gestoßan, ein übergabliebenes Stück der jetzt vernichtatan hochkultiviartan Gasallschaft, die ainst axistierte, ein Artificial Intalligance Computer mit dem Condenamen DALUAS. Ein diktatorischas Raich, von DALUAS geschaffen, nähert sich seiner Vollandung. Ein Teil der Oberfläche ist baraits in aina machanisiarta Stadt verwendalt worden, die von DALUAS kontrolliart wird. Es antstaht aina starka unterirdicha Fastung, in der sich DALUAS weiter ausbraitat. Auf dam Bodan sind überall Sicherheitswachen, DALUAS Diener, wie auch verschiadene Artan labandar Kraaturan und es ist nur eine Frege der Zeit, bevor DALUAS Ambitionen, dia gesemte Erde zu kontrollieran, ernste Formen annehmen. Die Erde muß mit allen Mittaln gerattet wardan. Schließlich ist die Waffa CA-214 entdackt worden, die es Ihnen ermöglicht, gegen DALUAS zu kämpfan.

However, an important problem with the CA 214 that has to be solved still remains, it being that since the CA-214 is so complicated, and its performance so high, thet en everege pilot can't maneuver it. Therefora, only you as a capable aviator can accomplish the mission. According to a detailed invastigation mada, you are tha only person who can handla the CA-214. The number of the enemies and their power ere far beyond your imagination. Howevar, don't concern yourself about this. Thare is a way to dastroy tha enemy's ARM CARRIER, daprive them of thair waapons, and advantageously go forward in your battle. Tha whareabouts fo the DALUAS fortress is unknown. Wa also heve no knowledge of it. Find out for yourself how to get into where DALUAS is, so that you may make an attempt to destroy it. There is very little time left. Seve us and the Earth. We anxiously look forward to receiving your raply.

J.B. Walken
Supreme Commandar
Ganeral Headquarters,
The Federal Forces of the Earth

Jedoch gibt es noch ein Problem mit der CA-214, des zu lösen blaibt. Die CA-214 ist in der Grundlega so kompliziert und hat einen so hohen Durchsetz, daß ein durchschnittlicher Pilot sie nicht manövriaren kann. Daher können nur Sia, ein fähiger Flieger, dia Mission durchführen. Nach einer dataillierten Untersuchung sind Sie die ainziga Person, dia mit dar CA-214 umgehan kann. Anzahl und Schlagkraft Ihrer Feinde gehen weit über Ihr Vorstallungsvermögan hineus. Sie sollten jedoch nicht waitar derüber nachdanken. Es gibt einnen Weg, den Weffentransporter (ARM CARRIER) des Feindes zu zerstören, ihm seina Weffen zu entwenden und die Schlacht siegreich weiter zu schlagan. Der Standort von DALUAS Festung ist unbekannt. Auch wir heben keine Kenntnis davon. Findan Sie selber hareus, wie Sia dahin gelangen, wo DALUAS ist, so daß Sie ainen Versuch machen können, ihn zu zerstören.
Es bleibt nur noch wenig Zeit. Ratten Sia uns und die Erde. Wir warten äußerst beunruhigt euf Ihre Antwort.

J.B. Walken
Oberstar Kommandent
Generelheupotquartier,
Die vereinigten Straitkräfte der Erde

INTRODUCTION OF THE "TRANSBOT" CHARACTERS

PART I

FIGHTING WEAPON CA-214 TYPE

The standard power of this is the **NORMAL FIRE [A]**. This weapon allows the player to destroy the enemy's ARM CARRIER (which carries weapons..... see page 12). When a ? mark appears, capture it and the 7 alphabetical letters from A to G shown on the upper part of the screen turn in an elongated circle and flash in sequential order (see page 34). By selecting any one of the letters that blinks, various weapons (and its ensuing POWER) can be chosen as follows:

EINFÜHRUNG DER „TRANSBOT" FIGUREN

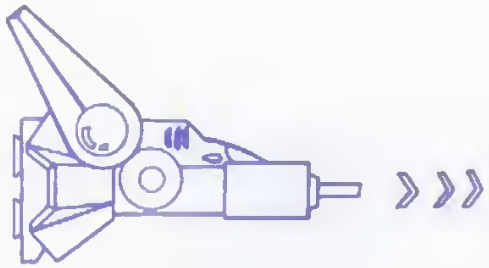
TEIL I

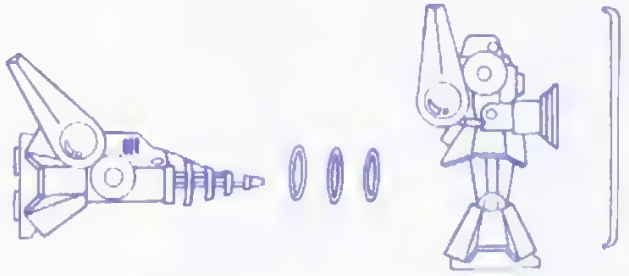
KAMPFWAFFE TYP CA-214

Der Standerdeusstoß der Wafffe ist normeles Feuer (NORMAL FIRE) [A]. Diese Waffe setzt den Spieler in die Lage, den Weffentransporter (ARM CARRIER) (siehe Seite 12) des Feindes zu zerstören. Wenn ein ? -Zeichen erscheint, fangen Sie es und die 7 Buchstaben von A bis G, die im oberen Teil des Bildschirms engezeigt werden, beginnen zu leufen und in sequentieller Reihenfolge zu blinken (siehe Seite 34). Durch das Anwählen von einem der blinkenden Buchstaben können die verschiedenen Waffen wie folgt ausgewählt werden:

BEAM (Strahl) [B]

SWORD FIRE
(Schwertfeuer) [C]





BEAM [B]

SWORD FIRE [C]

CANNON [D]
All of the enemies lined up can be destroyed at one time with a shot from the cannon.

DIFFUSIVE BEAM [E]
This allows for shooting down the enemies over a wide area.

TWO-DIRECTION FIRE [F]
Cen be shot forward and backward.

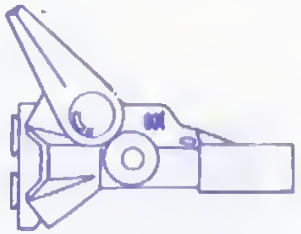
POWER-UP ITEM [G]
When elphebeticel letter G is successfully chosen, POWER is increased to the maximum level.

CANNON (Kanone) [D]
Die aufgereihten Feinde können elle mit einem Schuß gleichzeitig vernichtet werden.

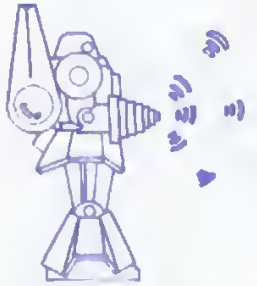
DIFFUSIVE BEAM (Feuerstrahl) [E]
Des erleubt, die Feinde auf einem weiten Gebiet abzuschießen.

TWO-DIRECTION FIRE
(Zweirichtungsfeuer) [F]
Kann vorwärts und rückwärts abgeschossen werden.

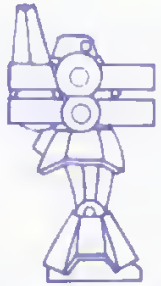
POWER-UP ITEM (Kraftschalterzeichen) [G]
Wenn der Buchstabe G erfolgreich ausgewählt wurde, bringt das die Schlagkraft euf ein Maximun.



CANON [D]



DIFFUSIVE BEAM [E]



TWO-DIRECTION FIRE [F]

INTRODUCTION OF THE "TRANSBOT" CHARACTERS

PART II

ARM CARRIER
This is an automatically controlled weapons carrier. Destroy this first and if you capture the ARM CAPSULE when it appears, then you will be able to use various weapons (see pages 8 and 10). When destroying the ARM CARRIER by coming into bodily contact with it, 1,000 points can be scored. At this time, the POWER does not decrease.

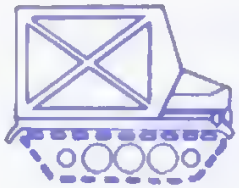
ARM CAPSULE
Capturing this causes the alphabetical letters to blink in sequential order. Push the weapons SELECTION button at just the right moment in a manner so as to choose any desired weapon.

EINFÜHRUNG DER „TRANSBOT" FIGUREN

TEIL II

ARM CARRIER (Waffentransporter)
Dies ist ein automatisch kontrollierter Waffentransporter. Diesen müssen Sie zuerst zerstören und dann, wenn sie auftaucht, die ARM CAPSULE (Waffenkapsel) erobern. Dann sind Sie in der Lage, die verschiedenen Waffen zu benutzen (siehe Seiten 8 und 10). Wenn Sie den Waffentransporter durch direkten Kontakt zerstören, erhalten Sie 1.000 Punkte. Zu diesem Zeitpunkt nimmt die POWER (Kraft) nicht ab.

ARM CAPSULE (Waffenkapsel)
Diese zu erobern, läßt die Buchstaben in sequentieller Reihenfolge blinken. Drücken Sie den Waffen-SELECTION (Auswahl) Knopt zeitlich so geschickt, daß Sie die gewünschte Waffe wählen können.



ARM CARRIER

ARM CAPSULE

INTRODUCTION OF THE "TRANSBOT" CHARACTERS

PART III

LUVOGUE – 120 POINTS
This is a fighter plane which while shooting at the player, turns and comes directly toward you.

PSYBALL – 100 POINTS
This is controlled by the induction energy of DALUAS. It moves in various ways but does not shoot.

ELBLINK – 120 POINTS
Coming close to the opponent, it fires and goes away. The player's position is detected by a built-in computer.

EINFÜHRUNG DER „TRANSBOT" FIGUREN

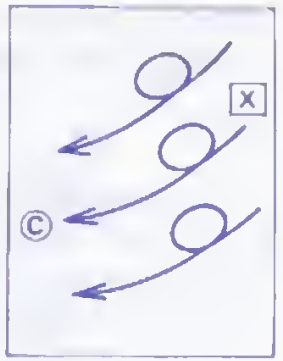
TEIL III

LUVOGUE – 120 Punkte
Dies ist ein Kampfflugzeug, das sich, während es auf den Spieler schießt, dreht und auf Sie zukommt.

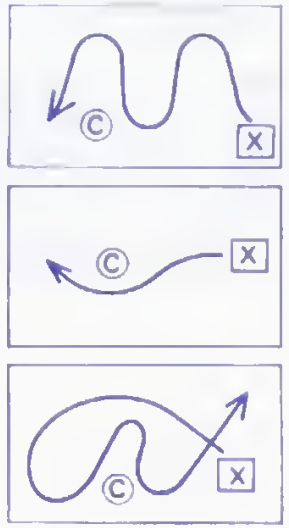
PSYBALL – 100 Punkte
Dies wird von der Induktionsenergie von DALUAS kontrolliert. Es bewegt sich in verschiedener Art und Weise aber es schießt nicht.

ELBLINK – 120 Punkte
Wenn es nahe an den Gegner herankommt, feuert es und fliegt wieder weg. Die Position des Spielers wird über einen eingebauten Computer ermittelt.

LUVOGUE



PSYBALL



© ... CA-214

X ... Enemies

BIFLER QUICK — 100 POINTS
SLOW — 80 POINTS

This flies in a straight direction. There are two types, i. e., one quick, and the other slow.

ALAPOT — 120 POINTS

An unmanned search plane which is porgrammed so as to make bodily contact with anything that comes close to it.

ASCULE — 120 POITNS

This is controlled by the induction energy of DALUAS and does not shoot.

BIFLER QUICK (schnell) — 100 Punkte
SLOW (langsam) — 80 Punkte

Es fliegt geradeaus. Es gibt 2 Typen, einen schnellen und einen langsamen.

ALAPOT — 120 Punkte

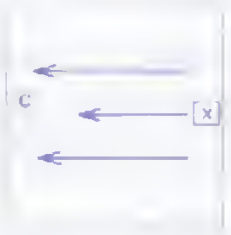
Ein unbekanntes Aufklärungsflugzeug, das darauf programmiert ist, mit allem, was ihm nahe kommt, direkt in Kontakt zu kommen.

ASCULE — 120 Punkte

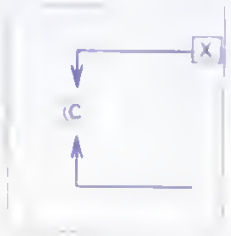
Es wird von der Induktionsenergie von DALUAS kontrolliert und schießt nicht.

ELBLINK

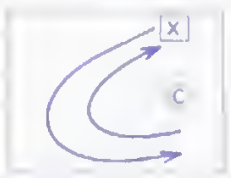
BIFLER QUICK
SLOW

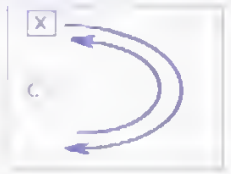


ALAPOT



ASCULE





ZELNUC – 200 POINTS
There are living creatues of various kinds who ere very eggressive. When as a group they make an etteck on you, they are really dangerous.

GELPAAR – 180 POINTS
These ere living creatures of different kinds. Being very curious and fearless, they will be in pursuit of you.

BOASITE – 240 POINTS
A pursuit fighter that appears from behind. This fires when passing by you.

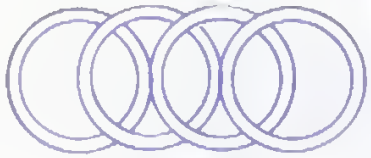
GEALMEA – 240 POINTS
A defensive unit that cen be destroyed with 8 shots when using weepon A, B or F and with one shot when using weepon C, D or E.

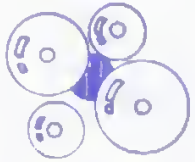
ZELNUC – 200 Punkte
Das sind lebende Wesen verschiedener Art, die sehr eggresiv sind. Wenn sie Sie in der Gruppe angreifen, sind sie wirklich gefährlich.

GELPAAR – 180 Punkte
Auch das sind lebende Wesen unterschiedlicher Art. De sie sehr neugierig und furchtlos sind, werden sei Sie verfolgen.

BOASITE – 240 Punkte
Ein Verfolgungskämpfer, der von hinten kommt. Er feuert, wenn er vorbeikommt.

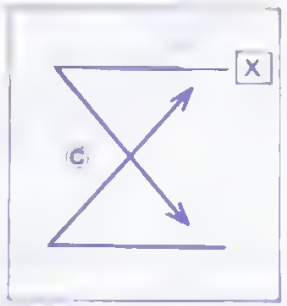
GEALMEA – 240 Punkte
Eine Verteidigungseinheit, die mit 8 Schüssen aus den Waffen A, B oder F und einem Schuß aus den Waffen C, D oder E zerstört werden kann.

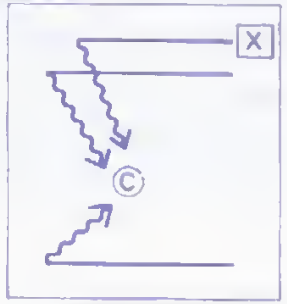

ZELNUC

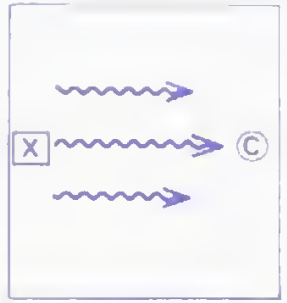

GELPAAR

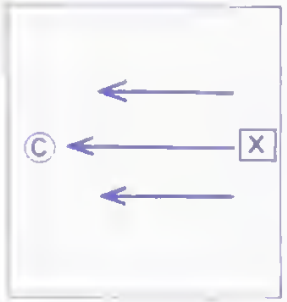
BOASITE

GEALMEA









HILUN — 500 POINTS
A high molecule compound thet when attacked, shoots at the player by using multi-directional bullets.

BARRIER — 400 POINTS
This BARRIER is the ultimate defense weapon of the fortress.

Its weak point is that when the red control ball is shot, the BARRIER becomes momentarily unable to function.

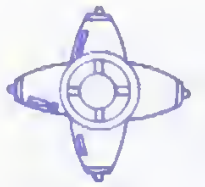
ELGRAMZON — 20,000 POINTS
The most powerful robot mechanism in the DALUAS fortress. It cen't be destroyed unless the red portion of tis head is hit at least 10 times.

HILUN — 500 Punkte
Eine hohe Molekülverbindung, die, wenn sie angegriffen wird, mit Mehrrichtungsgeschossen auf den Spieler schießt.

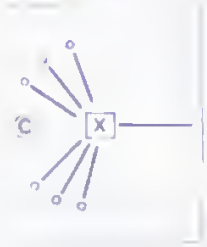
BARRIER — 400 Punkte
Diese Barriere (BARRIER) ist die letzte Verteidigungsweffe der Festung.

Ihr schwacher Punkt ist, daß, wenn der rote Kontrollball abgeschossen wird, die Barriere einnen Moment eußer funktion ist.

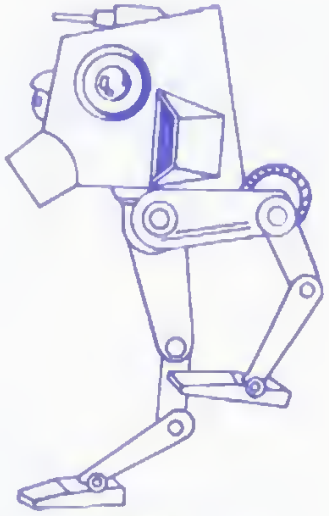
ELGRAMZON — 20,000 Punkte
Der mächtigste Robotmechenismus in DALUAS Festung. Er kann erst zerstört werden, wenn die rote Stelle an seinem Kopf mindestens 10 mal getroffen worden ist.



HILUN



BARRIER



ELGRAMZON

WHEN PLAYING BY USING

THE CONTROL PAD

Ⓐ DIRECTION CONTROLLER

Ⓑ START button

① WEAPONS SELECTION button
(stops the turning of the alphabetical letters)

② SHOOT button

③ Maneuvers the CA-214 type weapon (⋮)

SPIELEN MIT DEM CONTROL PAD

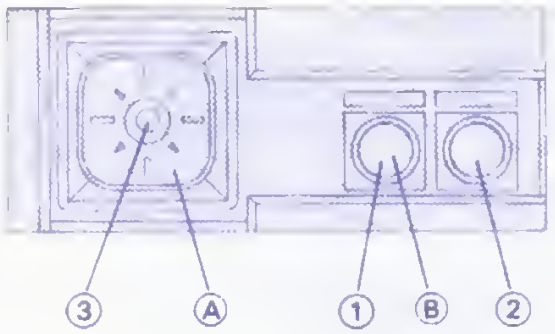
Ⓐ Richtungskontrolle

Ⓑ START-Knopf

① Waffenauswahl
(WEAPONS SELECTION)
Knopf
(stoppt das Laufen der Buchstaben)

② Schieß (SHOOT) Knopf

③ Manövriert die Waffe Typ CA-214
(⋮)



HOW-TO-PLAY

PURPOSE OF THE GAME

Carry your battle to the "crater-shaped ground", the "unmanned mechanized city", the "ruins" .... and then proceed on to the huge underground fortress located at the X point, and destroy ELGRAMZON, the most powerful ROBOT MECHANISM known to man!

GAME OVER

The number of the CA-214 type weapons allotted at the beginning of play is 3. Losing all of them will result in THE END (GAME OVER) being displayed on the screen.

(An increase of one CA-214 type weapon occurs when you score 40,000 points, and thereafter every time an additional 80,000 points are earned, i.e., at 120,000 points, 200,000 points, 280,000 points, ...)

SPIELVERLAUF

ZIEL DES SPIELES

Erobern Sie die „kraterzerklüftete Fläche", die „unbemannte mechanisierte Stadt", die „Ruinen"... stoßen Sie dann zu der großen unterirdischen Fatung am Punkt X vor und zerstören Sie ELGRAMZON, den mächtigsten der Menschheit bekannten Robotmechanismus!

SPIELENDE

Am Spielbeginn sind Ihnen drei Waffen vom Typ. CA-214 zugeteilt. Wenn Sie alle verlieren, führt das zum Spielende (GAME OVER), was auf dem Bildschirm ausgegeben wird.

(Sie erhalten je eine zusatzliche Waffe Typ CA-214, wenn Sie 40.000 Punkte erreicht haben und dann bei jeden weiteren zusätzlichen 80.000 Punkten, d.h. bei 120.000 Punkten, 200.000 Punkten, 280.000 Punkten,...)

STARTING

Ⓐ High score

Ⓑ For 2 players, push the 2P Control Pad's START button.

Ⓒ For 1 player, push the 1P Control Pad's START button.

<For 1 Player>

You are the selected fighter who is going to crush the ambitious attempts of DALUAS!

<For 2 players>

Which one, you or your friend, can rescue the Earth?

ANFANG

Ⓐ höchste Punktzahl

Ⓑ für 2 Spieler drücker Sie den 2P START-Knopf des CONTROL PAD.

Ⓒ für 1 Spieler drücken Sie den 1P START-Knopf des CONTROL PAD.

<FÜR 1 SPIELER>

Sie sind der erwählte Kämpfer, der DALUAS ergeizige Versuche zunichte macht.

<FÜR 2 SPIELER>

Wer, Sie oder Ihr Freund, kann die Erde retten?

PLAYER-1 START ⇩ OR ⇩ PLAYER-2 START

GAME START

Ⓐ Score

Ⓑ Revolving of the alphabetical letters

Ⓒ The remaining number of CA-214 type weapons

1Up (Player 1)
2Up (Player 2)

POWER decreases when the player comes into contact with the enemy or when he is shot. When the POWER becomes zero, one CA-214 type weapon is lost. The POWER becomes completely replenished [FULL] when the letter G is selected.

ARM Arm energy ---- this decreases when using a weapon. At the time it becomes zero, weapon "A" returns. With weapon "A", the energy will not decrease.

SPIELER-1 START ⇩ oder ⇩ SPIELER-2 START

SPIEL START

Ⓐ Punkte

Ⓑ Laufschrift der Buchstaben

Ⓒ verbleibende Anzahl der Waffen Typ CA-214

1Up (Spieler 1)
2Up (Spieler 2)

POWER (Kraft) nimmt ab, wenn der Spieler in Kontakt mit dem Feind kommt oder wenn er beschossen wird. Wenn Power null wird, ist eine Waffe Typ CA-214 verloren. POWER wird vollständig wiederhergetellt (FULL), wenn der Buchstabe G gewählt wird.

ARM (Waffe) Waffenenergie ---- sie verringert sich, wenn eine Waffe gebraucht wird. Wenn sie null wird, kommt Waffe A wieder. Mit Waffe A verringert sich die Energie nicht.

ADVICE FROM PROFESSOR PLAYOR

- Be familiar with the movements of the turning elphebetical letters so as to be able to select the weapons you desire.
- During the battles on the ground, try various weys in an effort to find how to proceed to the underground fortress. In this way, you will surely be able to rearch your destination.

EIN RAT VON PROFESSOR PLAYOR

- Mechen Sie sich mit der Bewegung der laufenden Buchstaben vertraut, damit Sie die Waffe wählen können, die Sie wollen.
- Versuchen Sie während der Schlecht auf dem Boden verschiedene Wege des Angriffs, um herauszufinden, wie Sie Ihr Ziel sicherlich erreichen.

HOW TO SELECT YOUR DESIRED "ROUND"

Before the power switch is turned ON, keep both of the 2 buttons of the CONTROL PAD 1 pressed down, end then after the power is turned ON, weit a little while during the TITLE display until the 4 secret COMMANDS (shown in the form of 0000) appear. They represent 10 SHIPS/ARM POWER NOT DECREASING/LIFE POWER NOT DECREASING/SLOW ROULETTE MOVE and are selecteble.

WÄHLEN DER GEWÜNSCHTEN "RUNDE"

Helten Sie bitte beide Knöpfe des Control-Pads 1 niedergedrückt, wenn Sie das Sega Master System einschalten. Nach einer kleinen Weile erscheint dann das Titel-Bild und danach die 4 geheimen Kommandos (0000):
10 Ships = 10 Schiffe
Arm Power Not Decreasing = Waffenenergie verringert sich nicht
Life Power Not Decreasing = Lebensenergie verringert sich nicht
Slow Roulette Move = langsame Rotation

SEGA

Printed in Japan